Specyfikacje funkcji

**public void obslugaBlednejPozycji()**

Funkcja służy do sprawdzania czy dany Component jest w obszarze widzialnym dla użytkownika. Jeśli Component będzie poza obszarem widzialnym, wtedy na konsoli zobaczymy uwagę jaki Component jest poza obszarem i ile wystaje px poza widzialny obszar, aby programista mógł poprawić pozycje Componentu

**public void ustawRozmiarKomponentu()**

Funkcja, będzie ustawiała rozmiar odpowiedniego Componentu za pomocą pól składowych w klasie

**public void pobierzObrazek()**

Funkcja będzie pobierała obrazek z strumienia IO i zapisywała go pod odpowiednie pole składowe w Componencie, aby ten mógł później skorzystać z tego obrazka

**public void wczytaj\_font()**

Funkcja jest odpowiedzialna za wczytanie odpowiedniej czcionki dla Componentu. Pobrana czcionka będzie zapsiana w polu składowym klasy aby później łatwiej ją pobrać

**public void uruchom\_najechanie\_na\_przycisk\_akcja()**

Funkcja będzie wykonywała zmianę koloru tekstu umieszczonego w odpowiednim Componencie. Użytkownik który "najedzie" myszką na obszar Componentu, spowoduje zmianę koloru czcionki tekstu Componentu

**public void ustawPozycjeKomponentu()**

Funkcja ustawia Component na odpowiedniej pozycji w obiekcie JLabel. Będzie to wykonywała za pomocą parametrów podanych w konstruktorze klasy.

**public void stworzEkranGlowny()**

Za pomocą tej funkcji będziemy tworzyć ekran główny odpowiedniego okna(widoku dla użytkownika). Funkcja ta będzie umieszczała wszystkie Componenty na swoim miejscu i będzie wyświetlać Ekran(setVisible(true)) dla użytkownika.

**public void dodajKomponentyEkranuGlownego()**

Funkcja będzie wywoływać dwie metody które będą tworzyć przyciski i grafikę na Ekranie użytkownika

**public void dodajPrzyciskiEkranuGlownego()**

Za pomocą tej metody będziemy dodawać do odpowiedniego ekranu Componenty przycisków

**public void dodajGrafikeWTleEkranuGlownego()**

Ta funkcja będzie dodawać na ekran Componenty grafiki widocznej dla użytkownika